

Mau Mau Hasen

Cartes «Par tous les temps» **4823**

Pour 2 joueurs et plus de 5 à 99 ans.

Matériel: 48 cartes, 1 roi des lapins, 3 carottes en bois.

Principe du jeu 1: Mau-Mau Lapin

Un jeu de cartes classique!

Quel joueur se débarrassera en premier de toutes ses cartes et rapportera ainsi au lapin tous ses cadeaux?

Préparation:

Placer le roi des lapins et les carottes au centre. Après avoir mélangé les cartes, en donner 5 à chaque joueur qu'il gardera cachées. Faire une pile face cachée avec les cartes restantes. Retourner la carte du haut de la pile et la poser à côté. Si c'est une carte spéciale, on continuera à retourner une carte de la pile, jusqu'à ce qu'on tombe sur une carte lapin avec un chiffre.

Déroulement:

Le joueur dont c'est le tour peut poser une de ses cartes sur la carte retournée au milieu si elle a la même couleur ou le même chiffre que la sienne.

Exemple:



carte carotte 4 sur carte carotte 6 (même couleur) ou sur carte sucette 4 (même chiffre). S'il ne peut pas poser de carte, il prend une carte sur le dessus de la pile. Si elle correspond à celle qui est retournée, il peut la poser tout de suite, sinon il la garde en main. Si la pile est épuisée, mélanger les cartes retournées et faire une nouvelle pile.

Cartes spéciales (à poser si la couleur correspond):

- Renard avec 1 ou 2 cartes: le joueur suivant passe son tour et prend 1 ou 2 cartes de la pile;
- Jardinier qui observe: le joueur suivant passe son tour et reste silencieux, sinon il devra prendre une carte.
- Jardinier découvrant les lapins: on jouera dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si on repose à nouveau cette carte, le tour repart dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lapin de couleur: le joueur doit déterminer la couleur qu'il faudra jouer.

Fin du jeu 1:

Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit dire «Mau!» en prenant la carotte en bois. Lorsqu'il posera sa dernière carte, il devra dire «Mau-Mau!» et prendre le roi lapin. Il aura gagné le jeu! Attention, s'il oublie de dire ces mots, il reprend une carte de la pile et continue à jouer!

Principe du jeu 2: Chasse aux lapins

Un jeu de course et de mémoire à travers le jardin ou la maison, dans lequel il faudra être le 1^{er} à trouver toutes ses cartes.

Astuces et particularités:

Cartes plastifiées utilisables par tous les temps!



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1